SEMANA DE INOVAÇÃO 2026

REGULAMENTO

1. OBJETIVOS E PRINCÍPIOS

OBJETIVO

Estimular a participação ativa na Semana de Inovação 2026, ampliar a interação entre participantes e promover aprendizagem, colaboração e conexão, de forma integrada entre as modalidades presencial e online.

METAS DA GAMIFICAÇÃO

- Estimular a participação nas atividades e a exploração da programação e dos espaços.
- Ampliar a participação presencial e online.
- Promover a interação, conexão e comportamentos colaborativos.
- Criar experiências de participação em atividades, intervalos e circulação.
- Reconhecer diferentes formas de contribuição.

PRINCÍPIOS

- **Participação**: valorizar a presença efetiva.
- **Equidade:** oportunidades equivalentes para presencial e online.
- **Diversidade:** respeito a diferentes perfis e formas de interação.
- **Colaboração:** estímulo a ações coletivas ligadas ao tema.

A competição não deve prejudicar a experiência dos demais participantes.

2. PARTICIPAÇÃO

QUEM PODE PARTICIPAR

Todas as pessoas inscritas, presenciais ou online, estão automaticamente aptas. Não há inscrição separada.

CADASTRO

A participação fica vinculada ao cadastro no aplicativo oficial do evento. Use o **mesmo e-mail** da inscrição para que as atividades e pontos sejam associados ao seu perfil.

RESIDENTES NO EXTERIOR

Podem participar, mas, por questões logísticas, não são elegíveis aos prêmios físicos.

3. VIGÊNCIA

- **Início:** antes do evento, em data divulgada pelo aplicativo oficial.
- **Encerramento: 16h30 do último dia do evento**. Depois disso, interações, leituras de QR Code e envios não contam.
- **Cerimônia de premiação:** realizada no último dia de evento, em horário e formato divulgados pela organização.

4. COMO FUNCIONA O JOGO

JORNADA

1. **Entrar:** inscrever-se e acessar o aplicativo.
2. **Preparar-se:** completar o perfil e conhecer a programação.
3. **Participar e explorar:** frequentar atividades, espaços e conteúdos.

4. **Interagir:** responder quizzes, enquetes e fazer conexões.
5. **Cumprir metas e desafios:** presenciais, online e colaborativos.
6. **Acompanhar:** consultar pontos, nível, ranking e premiações.

ELEMENTOS

- Metas (presenciais, online e presenciais/online);
- Metas Relâmpago;
- Desafios colaborativos;
- Pontuação;
- Níveis;
- Rankings (online e presencial);
- Reconhecimento;
- Premiações.

Metas e desafios são divulgados no aplicativo, com regras próprias de realização, prazo, pontuação, limite e validação.

METAS

- **Presenciais:** realizadas nos espaços físicos.
- **Online:** realizadas pela plataforma ou recursos digitais.
- **Presenciais/online:** abertas às duas modalidades, com adaptações quando necessário.

EQUIVALÊNCIA

Sempre que possível, metas equivalentes têm o mesmo objetivo, esforço semelhante, mesma pontuação e validação compatível. A modalidade escolhida não deve, por si só, limitar a pontuação possível.

METAS RELÂMPAGO

Atividades de curta duração, lançadas ao longo dos três dias do evento. Cada uma informa:

- o que fazer;
- o período de realização;
- a pontuação;
- a forma de validação.

Só pontuam dentro do período informado.

PATROCINADORES E PARCEIROS

Podem gerar pontos por visita a estandes, leitura de QR Code, acesso a conteúdos, experiências e conteúdos digitais. A organização pode limitar esses pontos para preservar o equilíbrio da competição.

AÇÃO	PONTUAÇÃO	LIMITE/REGRA
Completar o perfil	50	1 vez
Check-in no evento	100	1 vez
Presença em atividade	20	1 por atividade, limitado em até 6 atividades ao dia
Votar em enquete	10	1 por enquete, limitado a 20 votos
Nova conexão aceita	25	1 por pessoa, limitado a 15 conexões
Publicação no feed	10	Até 15 publicações no total
Visita a estande	variável	Consultar regras/pontuação no app
Assistir vídeo do patrocinador	5	1 por patrocinador
Ponto da trilha	variável	Consultar regras/pontuação no app
Responder quiz	30	1 por quiz

LIMITES

Existem para evitar concentração de pontos em uma só atividade, estimular a diversidade, equilibrar as formas de interação e impedir que uma única ação defina o ranking. Consulte os limites de cada meta na plataforma.

AJUSTES

A organização pode ajustar os valores antes ou durante o evento para preservar o equilíbrio.

5. VALIDAÇÃO

REGRA GERAL

Os pontos só são atribuídos **após a validação** da ação, feita automaticamente pela plataforma ou manualmente pela equipe.

MECANISMOS

QR Codes, códigos de atividade, códigos no telão ou nas transmissões, registros de acesso e interação, respostas na plataforma, participação nas atividades, validação da equipe de monitoramento e outros definidos pela organização.

PRESENÇA ÚNICA

Cada atividade gera pontos de participação uma única vez. O sistema avisa quando a presença já foi registrada e não atribui novos pontos.

CÓDIGOS PESSOAIS

QR Codes e códigos são pessoais e intransferíveis. É proibido compartilhá-los, registrar presença de outra pessoa, usar código de outra modalidade ou falsificar registros. O uso indevido pode anular os pontos.

6. NÍVEIS

Nível	Pontos Necessários
Curioso - nível 1	**0**
Explorador - nível 2	**100**

Conector - nível 3	**300**
Catalisador - nível 4	**600**
Embaixador - nível 5	**1.000**

PRESENCIAL E ONLINE

- Cada modalidade realiza as metas destinadas a ela e as metas comuns.
- A organização busca equilíbrio nas oportunidades de pontuação.
- A participação online **não é considerada de menor valor**.

RANKING

> Há um ranking presencial e um online, por pontuação acumulada.
>
> São premiados os **3 primeiros de cada ranking**.

DESEMPATE

Nesta ordem:

1. Maior número de metas distintas realizadas.
2. Maior número de atividades diferentes frequentadas.
3. Menor tempo para atingir a pontuação final (vence quem alcançou primeiro a pontuação registrada no encerramento).

A organização pode definir critérios específicos para determinadas premiações, desde que divulgados previamente.

7. PREMIAÇÃO

REGRAS DOS PRÊMIOS

- A lista detalhada será divulgada no aplicativo na semana do evento.
- São pessoais, intransferíveis e não convertíveis em dinheiro.

- A organização pode substituí-los por itens de valor equivalente em caso de imprevisto logístico.
- Os ganhadores serão avisados por e-mail e pelo aplicativo e terão prazo para confirmar o recebimento, sob pena de passar o prêmio ao suplente.

8. CONDUTAS VEDADAS E PENALIDADES

CONDUTA ESPERADA

Respeito às pessoas, equipes, espaços e regras das atividades; uso adequado da plataforma; participação responsável; não manipulação do sistema.

CONDUTAS IRREGULARES

- Uso indevido de QR Codes ou códigos.
- Registro de presença em nome de outra pessoa.
- Compartilhamento indevido de credenciais.
- Contas duplicadas ou perfis falsos para obter pontos ou multiplicar chances.
- Uso de softwares, scripts, robôs ou métodos automatizados.
- Tentativa de pontuar por ação não realizada.
- Compartilhamento de QR Codes de palestras presenciais ou conteúdos restritos com pessoas ausentes.
- Qualquer ação para obter vantagem indevida.

PENALIDADES

Conforme a gravidade, a organização pode:

1. cancelar pontos obtidos indevidamente;
2. cancelar uma conquista;
3. desconsiderar a participação em uma meta;
4. retirar o participante do ranking;
5. impedir sua participação em uma premiação;
6. desclassificá-lo da gamificação.

Tentativa ou constatação de fraude pode levar à desclassificação dos rankings.

9. MONITORAMENTO, PROBLEMAS TÉCNICOS E CONTESTAÇÃO

MONITORAMENTO

Uma equipe presencial e digital orienta participantes, explica regras, valida atividades, identifica e encaminha falhas, e dá apoio às premiações. Também acompanha adesão, metas realizadas, desempenho e evolução do ranking.

FALHA TÉCNICA

Comunique à equipe de monitoramento o quanto antes. Havendo comprovação, a organização pode validar manualmente. A ausência de registro automático não significa perda definitiva dos pontos.

CONTESTAÇÃO

Em caso de pontuação inconsistente, escreva pela plataforma ou para **game.semana@enap.gov.br**, informando:

- nome;
- atividade ou meta;
- data e horário;
- problema identificado;
- evidências disponíveis.

A equipe analisa e corrige quando constatar erro no registro.

10. PRIVACIDADE E ALTERAÇÕES

LGPD E USO DE IMAGEM

- Os dados são tratados conforme a **LGPD** e usados para gestão do jogo, apuração e entrega de prêmios.

- A exibição em rankings e perfis segue as configurações de privacidade e visibilidade do participante.
- **Vencedores** autorizam a divulgação de nome, imagem e voz nos canais oficiais da Semana de Inovação e da Enap, sem ônus, para divulgar os resultados.

ALTERAÇÕES

A organização pode ajustar pontuação, limites, metas e desafios para garantir equilíbrio, bom funcionamento da plataforma, equidade entre modalidades, correção de falhas, segurança e melhor experiência. Mudanças que afetem diretamente classificação ou premiação serão comunicadas.

CASOS OMISSOS

Analisados pela equipe da gamificação e, se necessário, pela Comissão Organizadora, com base em participação, equidade, diversidade, colaboração e transparência.

11. DISPOSIÇÕES FINAIS E SUPORTE

- Participar implica ciência e concordância com este regulamento.
- A gamificação não é só uma competição por pontos: o convite é explorar, participar, conectar, colaborar e construir futuros coletivos.
- **Suporte:** balcões de atendimento presenciais, canais de ajuda da plataforma ou game.semana@enap.gov.br.

Semana de Inovação 2026 | O futuro é coletivo.